

Opinnäytetyö (AMK) / (YAMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Elokuva

2011

Ville Solkinen

EPÄINHIMILLISEN OLENNON YTIMESSÄ

– *hyväksyttävyyden kolme tasoa*



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Epäinhimillisen olennon ytimessä – Hyväksyttävyyden kolme tasoa.

Yksi elokuvan päätehtävistä on luoda uskottava illuusio. Tähän olennaisena osana kuuluvat fantasian ja muiden epäluonnollista todellisuutta hyväksikäyttävien genrejen olennot, kuten esimerkiksi Klonkku ja Yoda. Mikäli tällainen hahmo ei kuitenkaan saavuta katsojan hyväksyntää, lakkaa uskottava illuusio toimimasta ja katsoja keskittyy vain sen epäaitouteen ja tekniseen suoritukseen. Nykyelokuva on ottanut huomioon harppauksia viimeisten vuosikymmenien aikana ja kehittynyt myös näiden epäinhimillisten olentojen kehittämisessä. Vastavuoroisesti myös katsojan silmä on omaksunut näiden katsomisen kriittisemmin, jolloin hyväksyttävän suorituksen saavuttaminen on vaikeutunut. Olen tässä teoksessa tarkastellut kolmea hyväksymisen kannalta oleellista elementtiä: käsikirjoitusprosessia, esi- ja jälkityötä ja näyttelijätyötä.

Ensimmäinen elementti, eli käsikirjoitusprosessi, on oikeastaan katsojilta kaikkein vähiten huomiota saava, mutta hahmon kannalta äärimmäisen tärkeä. Käsikirjoittaja rakentaa pohjan sille, mitä seuraavassa vaiheessa luodaan. Prosessiin kuuluu koko maailman luominen, sisältäen henkilöiden, olentojen ja paikkojen yksityiskohtaiset tarinat ja kielitieteen sekä puhutavan.

Näiden merkitys voi vaikuttaa yhden olennon kannalta hyvin vähäiseltä, mutta vaikuttaa paljolti salaa siihen, miten hyvin olento voidaan rakentaa. Esimerkiksi kielitieteen ja kielen kautta voidaan peilata olennon kulttuuria ja historiaa.

Animaattorit, rekvisitöörit ja maskeeraajat ovat hyväksyttävyyden toinen elementti. Heidän kauttaan syntyy valkokankaalla nähtävä visuaalinen maailma, joka luo olennoille niiden tavan olla. Katsoja osaa nykyisin vaatia enemmän, ja osittain juuri tämän vuoksi nukkejen käyttö on jäänyt vähemmälle, ja fotorealistisien digihahmojen käytöstä on tullut arkipäivää. Jo ennen digitaalista vallankumousta oli jo tärkeää, että olennessa oli syvyyttä, ja suuri merkitys oli sillä, kuinka aidon oloiseksi nukke saatiin. Tänäpä suurennuslasin alla ovat menetelmät, joilla voidaan kehittää aidon tuntuista ihoa ja karvaa, sillä siinä missä tekniikat parantuvat, on katsojan silmä kehittynyt tunnistamaan epäaitouden.

Kolmas elementti on näyttelijätyössä. Väärä näyttelijävalinta voi murtaa koko hahmon katsojan silmissä. Tämä käsittää niin olentoa näyttelevän henkilön kuin hänen vastaparinsa. Mikäli vastapari ei kykene

uskomaan digitaaliseen olentoon, ei katsojakaan usko. Animaattorien ja näyttelijöiden on toimittava läpi prosessin tiiviisti yhdessä, ja on olennolle eduksi, jos animaattori kykenee näkemään sen maailman myös näyttelijän näkökulmasta. Tarkoitus ei ole pyrkiä teknisesti olemaan työkaveriaan parempi, vaan kehittää näyttelijän ja olennon välille vastavuoroisuutta.

#### ASIASANAT:

Fantasia, hyväksyminen, animaatio, käsikirjoitus, vastavuoroisuus

The movie making have changed in many ways in a past decays. Technology is now more improved, its possibilities are almost infinite when compared against the knowhow of three decays ago. Movies are no longer earthbound: if you can imagine it, it can exist in a film. But there's something that still remains. Creatures. All of those who are not really there. Like Yoda or Gollum. Or a talking bear. Those creatures are something we still have to work on, so the viewer can take them as a part of ones world without thinking whether it is a living thing or just a mass of pixels. I have defined three different dimensions of a creating an acceptable creature, something one could believe in.

The first dimension starts within the script and perceiving. Creation of a world, history and language falls under writers craftsmanship and that is where one must find the answers to the questions other “gods” of creation will ask. Writer must create a world so full of details that it starts to feel like another home for him. That home will become as the basics of acceptance for the others. Most of the detailing won't end up into the movie, but some ground rules can be set. The living world affects straight to the creatures and characters: it defines their looks, movement and scale of emotions. Language for other hand works as a mirror of a culture. You don't want your creature to speak in Spanish accent if it's from Coruscant. The history (the worlds and characters) gives the viewer a feeling that this is something that has already been there. It binds the creature in that world and in this way gives it its acceptance.

The second dimension lies in the pre- and postwork where the animators, production designers and make-up artists are the true magicians. They are responsible of how the creature looks and how much depth an actor can get from a certain items and creatures that go as co-actor. When 30 years ago the viewer settle much less “real” creature in a film, he now needs way more realistic vision before his eyes. Photoreality have become the leading norm in creation of a animated creatures. Yet still we easily forget all the flaws

if it's a puppet. But not all. Concerning the puppets one must be able to create them also "photorealistic". What we see, must be something our eye can take for real.

The third and last dimension comes from the actors who play our creatures and co-act with them. While shooting the Lord of the rings actor Andy Serkis changed their way to work with Gollum: the complementarity between the characters was in a completely different level when Serkis was in a scene. It soon became clear that live actors need something to act with them to do their best. Interacting is the best way to achieve viewers mind and convince them that the unrealistic creature can be real. It's the same with the puppets. If an actor in a film seem to believe into something small and green as Yoda, so can we. Acceptance is based to the world the writer creates. Animators, production designers and make-up artists strengthen the vision and actors give us the permission to believe.

#### KEYWORDS:

Fantasy, acceptance, animation, interact, scriptwriting

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>SISÄLLYSLUETTELO</b>	<b>6</b>
<b>1 SANASTO</b>	<b>7</b>
<b>2 JOHDANTO</b>	<b>8</b>
<b>3 MIELI</b>	<b>10</b>
3.1 Alussa Jumala loi...	11
3.2 Maailma	12
3.3 Klonkku	13
3.4 Yoda	14
3.5 Tähtien sota	15
<b>4 RUUMIS</b>	<b>16</b>
4.1 Klonkun pinta	17
4.2 Yodan pinta	20
<b>5 SIELU</b>	<b>24</b>
5.1 Andy Serkis	24
5.2 Animaattorit	26
<b>6 IOREK BYRNISON JA ELÄINHAHMOT</b>	<b>28</b>
<b>7 LOPPU</b>	<b>31</b>
<b>8 LÄHTEET</b>	<b>32</b>

Liite 1: Klonkun ja Smeagolin keskustelu Kuninkaan paluussa.

Liite 2: Käsikirjoitusote elokuvasta Kuninkaan paluu.

# 1 SANASTO

Fantasia: Todellisuus, jossa on elementtejä, joita omassa todellisuudessamme ei voi olla.

Maaginen realismi: Fantasian alalaji, joka pohjautuu omaan todellisuuteemme mutta jota on perustavasti muutettu.

Tiedefantasia: Fantasian alalaji, joka pohjautuu tieteellisiin faktoihin, mutta joka sisältää elementin, jota ei omassa maailmassamme voi olla (esim. Tähtien sotien Voima).

Korkeafantasia: Fantasian alalaji, jonka maailma on luotu kokonaisuudessaan alusta.

Koherenssi: Kiinteys, kokonaisuus, yhteensopivuus

konsensus: Yhteisymmärrys, (jonkinlainen) yksimielisyys ¶ Usein "konsensus" tarkoittaa tilannetta, jossa kaikki suostuvat johonkin tavoitteeseen tai ratkaisuun siinä mielessä, etteivät sitä erityisesti vastusta.

Lingvistiikka: Kielentutkimus, kielitiede.

Nyanssi: Vivahdus, vivahde, hienous.

Konteksti: Tekstiyhteys, asiayhteys, laajempi yhteys, johon asia kuuluu

Subteksti: Mitä joku oikeasti sanoo, vaikka sanookin jotakin muuta.

Fotorealistisuus: Valokuvan tarkka realismi, aitous.

Rotoanimaatio: Motion capturea ja rotoskopiaa yhdistävä animointitekniikka.

Kausaliteetti: Syy-seuraussuhde.

## 2 JOHDANTO

Siinä missä Suomessa ollaan vasta aloittelemassa fantasiaelokuvien aikakautta (Sauna, Jadesoturi, Stone's war) ollaan muualla maailmalla tietämystä tästä genrestä rakennettu jo hyvän aikaa. Sana "fantasia", ja mikä siihen kuuluu on hyvä avata lukijalle jo heti alussa. Fantasia itsessään on osittain subjektiivinen termi, jonka sisään on luotu useita alagenrejä helpottamaan kategorisointia, joista tämän teoksen kannalta oleellisia ovat maaginen realismi, korkeafantasia ja tiedefantasia. Ylipäänsä fantasian voi määritellä hyvin yksinkertaisesti: Kathryn Humen (1984) mukaan fantasiaa on kaikki se, mikä poikkeaa konsensustodellisuudesta. Fantasia tarkoittaa siis todellisuutta, jossa on jotakin mitä meidän omassa maailmassamme ei ole, tai ei tieteellisen tarkastelun perusteella kykene olemaan (Sisättö, 11-12, 2006). Tämä rajaa sisäänsä muun muassa Tähtien sodat, mystisen Voiman ja tieteellisesti mahdottoman valomiekan vuoksi. Fantasialle olennaista on se, että tekijä ja yleisö yhdessä kuvittelevat uuden maailman, yksityiskohtaisen ja vivahteikkaan, johon katsojalla on oikeus sukeltaa ja jonka koherenssia kertojan on velvollisuus ylläpitää. Tällaiseen kokonaiseen maailmaan kuuluvat tarkat henkilöiden ja paikkojen nimet, ajanlasku, henkilöiden ja paikkojen omat taustat ja tarinat (Sinisalo,?, 12-13).

Kun katsomme elokuvaa ja näemme silmiemme edessä hahmon, jota ei ole todellisuudessa olemassa, hyväksymmekö hahmon sen oman itsensä vuoksi vai siksi, että se esiintyy elokuvassa? Inhimillisesti ajatteleva lonkero-otus Alfa Centaurista on mitä ilmeisimmin useimmille vieraannuttava ja epäuskottava asia, mutta toisaalta voidaan kysyä, onko ihminen kykenevä luomaan jotakin täysin epäinhimillistä. Kyse on vieraan ja tutun tasapainosta (Saario, 2006, 43). Uskottavuuden kannalta tarkasteltaessa myös moraali on tietyllä tapaa suurennuslasin alla. Inhimillinen moraali jää usein universaaliksi totuudeksi myös elokuvaan ja niissä nähtäviin kulttuureihin. Osaltaan tämä syö uskottavuutta toisaalta taas helpottaa sitä. Elokuvantekijän on tunnistettava mahdollisuudet ja todennäköisyydet: jokainen elämänmuoto ei voi jakaa samanlaista moraalikäsitystä kuin me. Otetaan esimerkiksi vaikka vesikirppu. Mikäli vesikirppu pyrkisi olemaan moraalisesti kunnollinen, se kuoriutuisi äitinsä sisällä, raiskaisi sisaruksensa ja söisi niiden kanssa äitinsä elävältä. Evoluutio muokkaa myös moraalia. Oleellista tekijälle on sisäistää, että yhden rodun jäsenen kuvailu ei tarkoita, että olisi kuvailut koko rodun. Yksilökohtaiset erot jopa identtisten hahmojen välillä ovat tie niiden hyväksymiseen



(Saario, 2006, 43-44). Virheet ihossa ~~ete~~ tuovat hahmoon syvyyttä. Tehtäessä klassisia hahmoja (Yksisarviset, lohikäärmeet etc) on toivottavaa myös rikkoa niistä muodostamaamme kuvaa, sillä niiden mukanaan tuoma kulttuurinen painolasti saattaa helposti luistaa hahmon kliseiseksi ja näin epäuskottavaksi, jolloin hahmo on vaikeampi hyväksyä osaksi maailmaa (Saario, 2006, 44). Sen sisäiseen logiikkaan, joka vaikuttaa suoraan hahmoon, lasketaan myös taikuus ja muut yliluonnolliset kyvyt. Hyvä kirjoittaja tietää, että nämä perustuvat aina johonkin maailman sisäiseen lakiin. Tähtien sodissa (1977, 1979, 1983, 1999, 2001, 2003) Voima perustellaan lähes näkymättömän pienellä eliöllä, joka ympäröi jokaista meistä ja on vain enemmän keskittynyt joidenkin ympärille.

Yleisesti ottaen hahmot saavat olla limaisia tai vihreitä aina niin kauan kuin kaikelle löytyy syy. Yksi syy, miksi me uskomme niihin, löytyy siitä, että tarinan olennot voisivat olla kuka tahansa meistä. Ihmiselle on tavanomaista halu tietää miten ja miksi jokin toimii. Tähtien sotien erikoistehostekehittelijä Chiangin mukaan tämä pätee niin teknologiaan kuin eläviin olentoihinkin. Ilman tietoa kaikki työ on ollu turhaa. Siinä missä insinöörit hahmottelevat kuinka auto tai radio toimii, käsikirjoittaja hahmottelee miten ja miksi jokin hahmo toimii. Voidaan siis ajatella, että hahmoanalyysi ja historia ovat elokuvassa nähtävälle hahmolle piirilevyn kartta, jonka pohjalta toimiva levy rakennetaan. Sen suunnittelevat ja rakentavat animaattorit, sen pinnan ja muotoilun suunnittelee ohjaaja ja virran luo näyttelijä. Ihmisen halu on hyväksyttävyyden tärkein keino: me haluamme uskoa olentojen olevan todellisia (Elsey, 2003).

George Lucas on sanonut, että yksi elokuvan ja sen sisällön hyväksymisen kulmakivistä on se, että elokuva on illuusio, joka luodaan 24 kuvalla sekunnissa. Mikäli elokuvantekijä ei kykene valkokankaalle tuottamaan tarpeeksi todelliselta tuntuvaa olentoa ja hahmoa, kuinka katsoja voi tällöin uskoa näkemäänsä halustaan huolimatta? Jokaisen yksityiskohdan on oltava kohdallaan. Tässä teoksessa pyrimme tarkastelemaan fantasiaolentojen (joihin myöhemmin viitataan vain sanalla hahmo) hyväksymistä henkilöinä ja olevaisena olentoina.

Tässä teoksessa on määritelty hyväksyttävän fantasiahahmon luomisen kolme eri vaihetta: käsikirjoitus, esi- ja jälkituotanto sekä näyttelijätyö. Käsikirjoittaja luo mielen, esi- ja jälkituotanto ruumiin ja lopulta näyttelijätyö antaa elämän eli sielun. Tarkemmassa tarkastelussa ovat Klonkku ja Yoda sekä elokuvakokonaisuudet, joissa nämä kaksi olentoa esiintyvät. Lyhyesti tarkastellaan myös Kultaisen kompassin lorek Byrnisonia ja hänen

kauttaan eläinhahmoja. Tutkimusmateriaalina toimivat pääsääntöisesti erilaiset dokumentit, making of -materiaalit ja aiheeseen liittyvä kirjallisuus. Olen pyrkinyt tarkastelemaan tutkimaani aihetta asiasta tietämättömän näkökulmasta ja selittämään asiat tämän vaatiman yksityiskohtaisuuden mukaan.

### 3 MIELI

Olennon ensimmäinen taso, mieli, syntyy paperilla. Käsikirjoittajan tehtävä on kirjoittaa hahmosta akuuttien yksityiskohtien lisäksi sen historia, maailma ja ajatuksien laatu. On löydettävä pohjimmaisat syyt sille, miksi hahmo puhuu kuin puhuu ja käyttäytyy kuin käyttäytyy. Kuinka hahmon uskottavaksi kirjoittaminen eroaa siitä kuinka kirjoittaa hahmo niin, että se voidaan lähtökohtaisesti hyväksyä osaksi tarinaa niin tekijöiden kuin katsojienkin suunnalta? Uskottavuus on hahmon käyttäytymistä ja toimintaa ja näiden tasapainoilua tarinassa ilman, että katsoja epäilee hahmon toimia. Hyväksyminen on ristiriitaisempi tila: se on helpompi hyväksyä kontekstinsa puitteissa. Esimerkiksi Tähtien sota –saagan kohdalla meidän on helpompi hyväksyä järjettömiä olentoja, koska tiedämme niiden olevan osa Tähtien sodan universumia. Hyväksymisen lähtökohdat ovat kuitenkin aina siinä mitä voimme uskoa. Uskossa oleva hyväksyy asiat, jotka tapahtuvat tietyn todellisuuden sisällä helpommin kuin skeptikko. Käsikirjoittaja luo sekundäärisen maailman eli fantasian, johon katsoja voi astua sisälle, ja jossa hän voi uskoa näkemiinsä outouksiin (Sisättö, 13, 2006). Tästä lähtökohdasta käsikirjoittaja aloittaa työnsä: on olemassa uskovaisia, jotka uskovat siihen mitä hän kirjoittaa, he eivät ole ongelma. On saatava skeptikko hyväksymään näkemänsä ja uskomaan siihen mitä näkee, tai vähintäänkin unohtamaan hetkellisesti epäilyksensä. Tämän uskontyön pohja on käsikirjoittajan suurin työ. Hänen on luotava todellisuus, jota ei ole, ja jota kukaan ei välttämättä suoranaisesti milloinkaan näe.

Mitä käsikirjoittaja voi tehdä saattaakseen epätodellisen hahmon katsojalle sellaisena, että katsoja sen voi hyväksyä ja siihen samastua? Vastaus on sama, kuin kysyttäessä mitä tahansa tämän tapaista kirjoittajalta: luoda hahmo niin huolellisesti kuin suinkin ja tietää sen taustat, sekä näin ollen saattaa hahmo luomisprosessin seuraavalle valmistelijalle valmiina. Jokaisen kirjoitettavan olennon kanssa voidaan epäonnistua, mikäli pohjatyötä ei tehdä kunnolla. Etenkin täysin fiktiivisten hahmojen kohdalla voidaan harhautua entistä pahemmin. Ihmisolennon pelastaa sen inhimillinen ulkomuoto mutta epäinhimillistä

katsotaan aina tarkemmin. Hahmoon on kyettävä uskomaan sen jokaisella tasolla. Usko lähtee historiasta, todellisista tapahtumista ja sattumuksista joita kirjoittaja ei kerro katsojalle. Elokuvassa käsikirjoittaja on jumala, ja jos jumala ei voi uskoa luomaansa voidaan kysyä kannattaako silloin edes luoda. Toki voimme kysyä myös mitä merkitystä tällä kaikella on, mikäli katsoja ei pääse osalliseksi kirjoittajan luomasta todellisuudesta, joka ei etene valkokankaalle? Onko todella niin oleellista tuottaa sivukaupalla informaatiota, jonka olemassaolosta ei välttämättä tiedä kukaan muu kuin tuotantoryhmä? Se on tärkeää, sillä ilman tätä informaatiota eivät toiset lopputulokseen vaikuttavat osapuolet kykene antamaan panostansa. Ilman tätä ruumis ei tietäisi minkälaisia luonnonlakeja totella.

### 3.1 Alussa Jumala loi...

Henkilöhahmon luominen on käsikirjoittajan perustyötä. Itse tarinaa ei ole ilman henkilöitä. Henkilöä rakentavat monet seikat: miten hän puhuu itsestään, miten hän toimii, miten toiset puhuvat henkilöstä ja miten henkilö on kuvattu ulkoisesti (Vacklin yms. 2008, 15-44). Nämä ovat lähtökohdat, joista kirjoittaja voi alkaa luoda hahmoa ja näihin pohjautuu niin luonnollinen kuin luonnotonkin hahmo.

Kirjailija Irja Rane on todennut kirjoittamisesta, että alkajaisiksi hän kehittää maailman. Sitten hän muuttaa sinne ja kirjoittaa siitä, mitä siellä näkee. Vaikka tarina olisi miten henkilölähtöinen ja miljöö miten pienessä osassa tarinaa, on ympäristön oltava kirjoittajalle aina pienintä piirtoa myöten selvä. (Saario, 39-40, 2006). Samalla tavoin toimii käsikirjoittaja, sillä tarinat eivät synny vaan ne pitää löytää. Löytämiseksi on luotava toimiva maailma. Hahmolla, joka kirjoitetaan, on luodussa maailmassa monia muitakin funktioita kuin ne, joita me käytämme tarinassamme. Näiden funktioiden on oltava loogisia ja uskottavia. Hahmo eli maailmassa ennen meitä, se elää siellä meidän jälkeemme. Sen rotu ja olemus on kehittynyt evoluution tuloksena (kyllä, myös droidien), joten sillä on oltava jonkinlainen syy olla yleisesti sellainen kuin se on. Jos hahmolla on päässään tuntosarvet, mutta sen rodulla ei ole tuntosarville mitään tarvetta nyt tai koskaan ollutkaan, voidaan miettiä uskooko kukaan hahmoon, jos sen päästä sojottaa kaksi täysin turhaa uloketta. Asiaa kannattaa ja pitää lähestyä evoluution näkökulmasta: mikäli hahmolla on tuntosarvet, toimivatko ne ja reagoivatko ne ärsykkeisiin. Jos näin ei ole se vaikuttaa oleellisesti hahmon luonnollisuuteen. Onko kyseessä vain tämä yksittäinen hahmo? Tuntosarvienv toimimattomuus voi tuoda hahmoon syvyyttä, mikäli toiset sen lajitoverit

omaavat toimivan parin. Tärkeänä sääntönä tässäkin voitaisiin muistaa seuraava: näytä, älä selitä (Saario, 2006, 40). Laita hahmosi toimimaan niin, että syyt sen ulkomuotoon tuntuvat järkeenkäyviltä. Olematonta ja yksityiskohdissaan nääntyvää maailmankuvausta pahempi on vain sisäisessä logiikassaan pettävä maailma (Saario, 2006, 41).

### 3.2 Maailma

Käsikirjoittajan rooli on nimenomaan luoda kokonainen maailma ja kehittää sen sisälle kunkin maailman omilla säännöillä toimivat säikeet, jotka määrittävät hahmon kulkua tarinassa. Kulttuuri, kieli ja historia ovat tässä suhteessa äärimmäisen tärkeitä tietää. On osattava valita hahmon tapa puhua: Suomessa olemme oppineet käyttämään enimmäkseen tietynlaista elokuvakieltä, joka on sekoitus kirjakielestä ja puhekielestä. Tämän vuoksi ns. paikkakuntasidonnaiset elokuvat erottuvat joukosta (esimerkiksi Napapiirin sankarit, Pitkä kuuma kesä jne.). Kieli on kulttuurisen ja historiallisen taustan peili, joka heijastaa katsojalle informaatiota. Lingvistiikkaan liittyvät asiat itsessään ovat elokuvassa olleet toistaiseksi vielä harvinaisempia, mutta myös tämä piirre on nykyfantasiassa alkanut korostumaan Tarun sormusten herrasta -ohjanneen Peter Jacksonin mukaan: muun muassa Avatar ja Eragon pohjaavat kielen ja puheenparren vahvasti lingvistiikkaan. On suorastaan hämmästyttävää, kuinka helposti kirjoittaja, joka ei ole erikoistunut fantasiaelokuvaan, sortuu käyttämään kliseitä ja korkeafantasian puhepartta sekä laittaa hahmonsa puhumaan hassusti omassa ympäristössään (Fleming, 2003). On totta, että esimerkiksi Taru sormusten herrasta käyttää dialogissaan pitkälle vanhahtavaa englantia ja korkeafantasian lausantaa, mutta kyseinen trilogia käyttää sitä nimenomaan kulttuurisista lähtökohdista. Kielenkäytössä fantasiassa oleellista on huomioda, että katsoja ei ole tyhmä. Katsoja miettii, miksi jokin toimii niin kuin toimii ja jos vastaus ei ole selvä, lakkaa kokonaisuus toimimasta Yodan digitaalisesta toteutuksesta päävastuussa ollut Rob Coleman kertoo. Kirjoittajan ei pidä koskaan ampua kielessä yli ja parannella sitä vain tyylilajin vuoksi. Hyvä kysymys onkin, että mikäli kääntäisit avaruusolentosi meksikolaisiksi puhumaan espanjaksi toisilleen ja olisit itse myös meksikolainen, parantelisitko kielen kuulostamaan meksikolaiselta (Fleming, 2003)? Murteellisuus tulee oleelliseksi vain, jos kieltä vaihdellaan kesken.

Kulttuuria ja historiaa käsiteltäessä ensimmäisenä kirjoittajan on päätettävä onko maailma paikoillaan vai muutoksessa. Tämä on merkittävää tarinan etenemisen ja hahmon toiminnan kannalta (Fleming, 2002). Sillä on myös suuri vaikutus siihen, kuinka mikäkin

rotu toimii ja miksi (Taru sormusten herrasta Mustat ratsastajat, örkit ja haltiat, Tähtien sodissa neumoidianit ja Ewokit). Maailman tila vaikuttaa jokaiseen, joten se helpottaa yksittäisen rodun toiminnan sisäistämistä ja hyväksymistä. Epäinhimillisten hahmojen psyyken ja kulttuurin pitäisi kasvaa niiden ekologiasta. Oma viitekehysemme on muokkaantunut selviytymisemme pohjalta, ja mikäli haluamme näiden hahmojen tehokkaasti heijastavan meitä tai toimivan kanssamme, täytyy niiden olla yhtä rikkaasti kirjoitettuja kuin me itse olemme (Fleming, 2001). Kirjoittaessa kulttuuria ja historiaa on myös otettava oma aikansa miettiäkseen mikä on realistista, sillä hahmojen hyväksyminen on syvällä siinä, mitä mieli voi hyväksyä todeksi. Tärkeää on myös miettiä minkälainen kulttuurinen ja historiallinen pohja on hahmon vaatetuksella sen sijaan, että käyttäisi jo valmiiksi suunniteltua keskiaika -tyyliä (Ehrenkranz, 2001). Historian vaikutusta eri rotujen ja hahmojen kehitykseen ja habitukseen voidaan käsitellä maailmansotien kautta: siinä missä holokausti vaikutti juutalaisiin ja muiden maiden väleihin Saksan kanssa, voi jokin historiallinen tapahtuma vaikuttaa samalla lailla jonkin rodun tai muiden rotujen suhtautumiseen yhteen ihmisryhmään, joka puolestaan vaikuttaa siihen mitä kankaalla nähdään.

### 3.3 Klonkku

Taru sormusten herrasta -trilogiasta (2001, 2002, 2003) poimimme tarkasteluun Klonkun. Tarinassa Klonkun rooli oli olla opas, joka kääntyy opastettaviaan vastaan. Tulen sivuamaan myös muuta luonnottomien hahmojen galleriaa.

Klonkusta on tullut 1900 -luvun fantasiataiteen ilmentymä. Sen tuominen valkokankaalle elävänä ja hengittävänä olentona oli erittäin vastuullinen ja vaikea tehtävä, kommentoi Wetan studioiden pääjohtaja Richard Taylor. Koska Klonkku oli jo suuren yleisön hyväksymä ja noussut Tolkienin kirjojen yhdeksi suosituimmaksi hahmoksi, oli sen tuottamisen onnistuttava täydellisesti. Virheisiin ei ollut varaa. Taru Sormusten herrasta käsikirjoittajakolmikoon ei tietystikään täytynyt luoda hahmoa alusta itse vaan professori John Ronald Reuel Tolkienin (1892-1973) kehittämät hahmokuvaelmat autoivat pitkälle. Klonkulla oli menneisyys johon sisältyi perhe matriarkkoineen, sekä hobittimaisen rento elämä; sillä Smeagol, josta myöhemmin tuli Klonkku oli hobittien kantarotua. Trilogian kolmannessa osassa näemme kuinka tämä muodonmuutos tapahtui.

Samasta tekstistä voimme lukea kuinka Sormus käyttäytyy toimijana. Paikka paikoin elokuvassa annetaan informaatiota Taru sormusten herrasta todellisista lähtökohdista, jotka tapahtuvat kirjoissa Hobitti (1937) ja Silmarillion (1977). Molemmat kirjat ovat toimineet käsikirjoittajien ja seuraavien vaiheiden lähdemateriaalina selvitettäessä keitä ovat Klonkku ja Smeagol, miltä Klonkku näyttää ja miksi Klonkku toimii kuin toimii.

Mitä käsikirjoittajat sitten tekivät, jos Tolkien oli jo asettanut tikkaat heidän eteensä? Valkokankaalla nähtävä Klonkku ei paljon eroa kirjan hahmosta. Peter Jackson, Philippa Boyens ja Fran Walsh joutuivat kuitenkin takomaan hahmon pehmeämmäksi ja antamaan visuaaliset toiminnot Klonkulle ja Smeagolille, luomaan näistä kahdesta omat henkilönsä samassa ruumiissa niin, että ne olisivat tunnistettavia myös elokuvassa.

## *Liite 2*

Keski-maa ja sen hahmot ovat siitä erikoisia adaptaatioita elokuvassa, että Tolkien oli jo luonut vahvat perusteet niille kirjassaan Silmarillion. Maailmalla oli historia sen syntyhetkestä trilogian loppuun asti. Hahmot ja kulttuurit sekä niihin vaikuttavat nyanssit oli kuvattu selvästi Silmarillionin sivuilla ja vanhoihin tapahtumiin viitattiin niin kirja- kuin elokuvatrilogian sivuilla jatkuvasti. Käsikirjoittajatkin voivat silti jumalhahmoina mennä vain tiettyyn pisteeseen saakka, mitä tulee hahmoon. He antoivat Klonkulle luonteen, josta Richard Taylor ja Weta digital jatkoivat luomalla sille ruumiin.

### 3.4 Yoda

Yodan hahmo on Tähtien sota saagan lopussa 900 -vuotta vanha ja hänen rotunsa on määritelty tuntemattomaksi. Lajin kulttuurisia taustoja mietittiin tarkemmin suunniteltaessa Pimeän uhkaa, jossa esiintyy ohimennen myös toinen samaa lajia edustava hahmo, Yaddle, joka alunperin suunniteltiin nuoreksi Yodaksi (Star wars databank). Yodan 900 -vuotista historiaa ei liiemmin ole esitelty yhdessäkään Tähtien sotaa käsittelevässä kuvaelmassa, mutta taustaksi hahmolle on luotu erinäisiä henkilökohtaisen historian käännekohtia. Yodan valinta Dagobahin, piilopaikkansa suhteen, selitetään juuri tällaisella; Dagobahissa nuori Yoda kukisti pimeän puolen jedin, Bpfasshin, jonka voimat imeytyivät puuhun, jonka fyysinen läsnäolo myöhemmin suojasi Yodaa paljastumasta Imperiumille ja tuotti yhden käännekohdista Luke Skywalkerin matkalla Jediksi elokuvassa Imperiumin vastaisku (Star wars databank). Henkilökohtaiseen historiaan liittyvät myös Yodan kasvoilta näkyvät kärsimykset: Ollessaan lapsi, Yoda pelasti sisaruksensa kantamalla

tämän läpi pitkän tien sivistyksen pariin (Star wars databank). Yoda oli alunperin, Imperiumin vastaiskussa, varsinainen hyppy tuntemattomaan. Lucasin totesi aikoinaan, että: mikäli hahmo ei olisi toiminut, olisi koko Imperiumin vastaiskun pohja karissut pois.

### 3.5 Tähtien Sota

Lucas kertoo Tähtien sotien olleen suunniteltu yhdeksänosaiseksi tarinaksi, jotka vilisevät satoja ellei tuhansia erilaisia olentoja. Pääasiallisesti esillä olevia rotuja on jalostettu kasvattamalla niiden historiaa ja kulttuuripohjaa. Sivummalla olevista roduista ylös on kirjattu lähinnä kaikkein tärkeimmät käänteet kunkin rodun historian ja kulttuurin suhteen (Star wars database) sekä yksityiskohtia, jotka vaikuttavat rodun itsensä kehitykseen. Alkuperäisten Tähtien sotien kohdalla Lucas ei milloinkaan käyttänyt kielitieteilijöitä apunaan mutta helpotti tällä omaa työtään Tähtien sotien esiosissa (Pimeän uhka 1999, Kloonien hyökkäys 2001, Sithin kosto 2003). Siltikin kieliopin ja puhutavan vain pinnallinen raapaisu paistaa elokuvista läpi. Turhankin moni hahmoista, mukaan lukien muutama tärkeä rotu (Dug, Gungan, Neimoidian yms.) käyttää selvästi stereotyyppistä tai helposti omasta maailmastamme tunnistettavaa säveltä. Neimoidianeja on muun muassa Pimeän uhan ilmestyessä kritisoitu niiden itämaisia varkaita muistuttavasta puheenparresta. On usealle kirjoittajalle tyypillistä pyrkiä sovittamaan hahmojensa puhe jo olemassa olevien ihmisten tapaan käyttää kieltä. Kuitenkin juuri kieli määrittää niin suurta osaa hahmosta, että riski hahmon hyväksymisen kieltämisestä suurenee käytettäessä helppoja ratkaisuja (Fleming, 2003).

Kaikille sadoille hahmoille, joita Tähtien sodissa esiintyy, ei ole luotu varsinaista taustatarinaa tai historiaa. Useimmille äänen saaneille kyllä on: Chewbacca, Jabba the Hutt, C-3PO, R2-D2, Watto, Jar Jar Binks, useimmat jedit, Darth Maul etc. Luetelluista hahmoista saamme tietää syntytarinan vain C-3PO:sta, jonka tarina ja matka Tatooinelta tähtialukseen ja kapinan sydämeen esitellään kokonaisuudessaan saagan aikana. Jabbasta emme saa tietää muuta kuin viitteitä hänen rotunsa kulttuuriin, kun taas yhdestä keskeisessä roolissa olevasta hahmosta, Chewbaccasta saamme jo elokuvien aikana tietää yhtä ja toista niin kuin myös hänen rodustaan. R2-D2:sta saamme heti ensimmäisessä episodissa selville sen alkuperäisen roolin ja sijainnin, mutta emme tekijää tai aikaisempia toimia. Tähtien sodat elokuvina ovat siinä mielessä tarinallisesti muista elokuvista poikkeavia, että ne toimivat vuorovaikutuksessa niiden väliin, jälkeen tai ennen sijoittuvien tarinoiden kanssa ja niitä käsitellään melkein kuin tv -sarjaa (esimerkiksi

episodi 2:sen alussa viitataan seikkailuun, joka tapahtuu episodien yksi ja kaksi väliin sijoittuvassa kirjasarjassa Jedin oppipoika). Yhden elokuvan kokonaisuuksissa hahmoja ei tarvitse syventää enempää kuin aikaa on, saagan hahmoja ja olentoja on syvennettävä kaiken aikaa, että mielenkiinto säilyisi. Tällöin myös hahmoihin ja olentoihin liittyvien kontekstien ja historiikkien merkitys kasvaa.

Lucasin ajatuksen mukaan alkuperäiseen trilogiaan haluttiin mukaan kaksi kapinan sisältä sitä katselevaa hahmoa, jotka eivät kuitenkaan kuuluneet osaksi sitä. Näiden kahden hahmon keskinäisen eroavaisuuden oli tarkoitus tuoda elokuvaan hillittyä huumoria. C-3PO: on sieluttomuus on yksi näistä huumorin tekijöistä: se on suunniteltu tuntemaan myötätuntoa ja olemaan kohtelias, mutta se ei ymmärrä niiden tarkoitusta tai merkitystä inhimillisesti. C-3PO on rakennettu protokolladroidiksi eikä kuulu ympäristöön, johon se on heitetty. Vasta Sithin kostossa näemme sen ensimmäistä kertaa omassa ympäristössään. Hänen inhimillisen ulkoasunsa haluttiin korostavan hienostunutta miljöötä ja kulttuuria, josta se on kotoisin. C-3PO:n hahmon kautta voi hyvin käsittää miten epäinhimillinen hahmo voi onnistua siinä missä inhimillinenkin.

## 4 RUUMIS

Olennon toinen taso, ruumis, syntyy esi- ja jälkituotannossa. Siinä missä käsikirjoittajan tehtävänä on luoda hahmon syvyys ja kontekstit, on animaattorien sekä rekvisiitta- ja lavastusryhmien tehtävänä tuoda käsikirjoittajan antama elämä visuaalisesti näkyviin. Hahmon historian ja kulttuurin voi lukea sen kasvoilta, vaatteista ja välineistä, joita se käyttää. Muun muassa yksi Tähtien sotien valteista on aina ollut Uuden toivon kohdalla lanseerattu ”käytetty tulevaisuus”. Toisin sanoen, jotta hahmo voisi olla helpommin hyväksytty ja sen maailmankuvan sisäistettävissä, on myös maailman oltava sellainen kuin se oikeasti olisi. Vanhempien fantasioiden ongelmana onkin usein ollut maailman pinnallisuus. Kaikki on kiiltävää ja uutta, kun sen pitäisi olla likaista ja vanhaa. On muistettava, että myös se mitä päälle näkyy on jo ollut olemassa. Lika ja virheet ovat todellisuutta ja todellisuus on hyväksymistä. Roolihahmon rakentamisen, maskeerauksen kanssa tai ilman, pitäisi olla aisteihin perustuvaa (Weston, 158, 2008).



#### 4.1 Klonkun pinta

Tolkien loi alkuperäisen mielikuvan Klonkun ulkonäöstä, mutta varsinainen valkokankaalla nähtävä otus perustui kahden kuulun taiteilijan näkemyksiin. John Howe ja Alan Lee palkattiin Wetalle konseptisuunnittelijoiksi ja heidän maalauksensa ja näkemyksensä Klonkusta alkoivat kehittyä kohti fyysistä muotoa. Taylorin mukaan animaattorille on myös elintärkeää tietää hahmon taustat ja historia. Ilman käsikirjoittajien ja Tolkienin luomaa



pohjaa hahmo ei olisi auennut.



Konseptitaiteilija John Howen mukaan Klonkusta tehtiin kymmeniä, ellei satoja erilaisia vahaluonnoksia, veistoksia ja luonnollisen kokoisia rintakuvia, joiden pohjalta tutkittiin hahmon piirteitä ja toimintaa fyysisenä olentona. Lopulta oikea Klonkku löydettiin ja sen ulkomuoto skannattiin koneelle. Tässä vaiheessa ei vielä tiedetty, että näyttelijä Andy Serkisin mukaantulo muuttaisi koko hahmon kehityssuunnan. Digitaalisen aikakauden alettua yhä useampi hahmo on ilmestynyt valkokankaalle pikseleistä koottuna. Tähtien sotien esiosat ovat tästä loistava esimerkki Lucasin päätettyä, että Sithin kosto olisi lähes täydellisesti digitaalisesti tuotettu. Useimpia alkukausien epäinhimillisiä hahmoja on vaivannut kuitenkin niiden epärealistisuus ja fotorealistisuuden puute. Hahmo on haasteellista hyväksyä kaikista haluista huolimatta aidoksi, jos jokin sen ulkoisessa habituksessa kielii epäaitoudesta.

Useimpien luonnottomien hahmojen ehkä suurimmaksi ongelmaksi ovatkin nimenomaan muodostuneet iho, silmät ja vaatteet. Useimmissa elokuvissa digitaalisten hahmojen vaatteet näyttävät muovisilta; laskostukset eivät toimi, vaate on liian jäykkä suhteessa liikkeisiin ja sen käyttötarkoitus ei ole selvä. Klonkulla ei ole yllään kuin lannevaate, mutta se sentään muistuttaa oikeaa kangasta liikkeiltään ja tekstuuriltaan. Kun mietitään James Cameronin Avatar -elokuvaa, voitaisiin toisaalta miettiä onko lannevaate ainoa toimiva vaate digitaalisella hahmolla toistaiseksi. Tähän mennessä digitaalisissa elokuvissa kuitenkin vaatteitakin ongelmallisemmaksi on muodostunut iho. Kesti kauan, ennen kuin ymmärrettiin, että mitään olevaista ei ole ilman virheitä. Tämä pätee myös ihoon: Klonkun ihon luomiseksi oli yhdistettävä tekniikoita. Kuvausryhmän maskeeraaja opetettiin käyttämään digitaalisia maalausohjelmia ja maalaamaan oliolle iho kuin nukelle. Tätä tekniikkaa eivät digitaaliset taiteilijat entuudestaan hallinneet, kertoo Taylor. Klonkun ihon fotorealistisuus syntyy läpikuultavuudesta, joka luodaan tietynlaisella maalaustekniikalla niin, että näyttää siltä, että suonet ja lihakset näkyvät ihon läpi.

Klonkun työstäminen aloitettiin realistisista lähtökohdista ja sen kanssa edettiin käyttäen useita erilaisia elokuvatekniikoita ja niiden yhdistelmiä. Juuri Klonkun vuoksi syntyi aivan uusi tapa luoda animoituja hahmoja: rotoanimaatio, jossa yhdistetään vanhaa ruutu kerralla -animointia Motion capture -tekniikkaan, jossa liike taltioidaan näyttelijään kiinnitettävien tallennuspisteiden avulla. Taylorin mukaan myöhemmin tätä tekniikkaa jalostettiin Klonkun kohdalla toimimaan myös niin, että liike saatiin itse näyttelytilanteessa tallennetuksi. Animaation salaisuus on siinä, että ymmärtää miten ihmisnäyttelijä toimii, kertoo animaattori Valdez. Kaikkein suurin Klonkun lopulliseen hahmoon ja ulkomuotoon

vaikuttava seikka tapahtui kuitenkin sattumalta, kun castingiin saapui Andy Serkis, jonka työ kentällä vaikutti elokuvan tekotapaan. Tätä käsittelemme myöhemmin tässä teoksessa.

Kun Klonkku asetetaan syrjemmälle ja Sormusten herraa katsotaan kokonaisuutena, voidaan päätellä, ettei sitä olisi voitu toteuttaa ilman epäinhimillisiä olentoja saati ilman digitaalista taitavuutta. Jokaisen hahmon ja olennon kanssa on toki nähty paljon vaivaa, mutta yksikään vähemmässä roolissa ollut ei saanut osakseen samankaltaista huomiota kuin Klonkku. Tokihan syykin on selvä, sillä mikäli olento olisi ollut floppi, olisi koko elokuvatrilogia kaatunut siihen. Tästä huolimatta jokaisen hahmon olisi periaatteessa kuulunut saada sama määrä huomiota. Lähtökohtaisesti kuvissa näkyvien luolapeikkojen visuaalinen ilme muistuttaa sitä, jonka Tolkien niille asetti, mutta niiden toteutus tuntuu jääneen puolitiehen. Peikot tuntuvat väistämättä stereotyyppisiltä niin äännähdysten kuin toimintansa<sup>kin</sup> valossa. Onneksi ne myös lukeutuvat olentogallerian ainoiksi puolitiehen jääneisiin hahmoihin. Useimpien muiden suhteen käytettiin hyväksi yhdistettyä nukke- ja digitaalitaidetta (Esim. Puuparta), joka helpottaa tekstuariensa todellisuudella niiden hyväksyntää. Peter Jacksonin mukaan Puuparran hahmoa tuotaessa valkokankaalle tuotantoon palkattiin tätä varten erikseen puuspesialisti, jonka ohjeiden mukaisesti kyettiin rakentamaan aidonkaltainen puupinta, josta tuli Puuparran iho. Tämä on hyvä näyttö siitä, kuinka elokuvassa kuuluisi hyödyntää eri tekniikoita ja näin kehittää alaa. Peter Jackson oli tuotannossaan muutenkin erittäin tarkka yksityiskohtien autenttisuudesta. Taylor kertoo, että jopa miekat valmistettiin perinteisellä tavalla, perinteisistä materiaaleista ja ne personoitiin omistajalleen sopivalla tavalla siitäkin huolimatta, että läheskään kaikki työ ei valkokankaalta missään vaiheessa yleisölle välity. Jopa trilogiassa näkyvien örkkien ja hiisien haarniskat on tuotettu alkuperäisellä taontatavalla teräksestä ja niissä voi nähdä kulttuurisia ja historiallisia variaatioita riippuen örkin asuinpaikasta ja henkilökohtaisesta elämästä Howen mukaan. Näyttelijän on tärkeää voida ajatella rekvisiittaesineitä rooliaan rikastuttavina mahdollisuuksina. Hahmon ympärillä olevat esineet määrittelevät pitkälle sen, kuka hän on. (Weston, 155, 2008).

## 4.2 Yodan pinta

Oli jokseenkin merkityksellistä, että alkuperäisistä Tähtien sotien hahmoista niiden ilmestymisen aikaan korokkeelle nousi Yoda, joka oli vajaan metrin pituinen hahmo ja jonka työstivät sen Imperiumin vastaiskussa nähtävään muotoon nukkeanimaattori Frank Oz ja maskeeraus/erikoistehostevastaava Stuart Freeborn. Hänen mukaansa ensimmäiset vedokset Yodasta eivät Freebornin mielestä olleet riittävän syvällisiä, joten hän lopulta otti Yodan kasvojen mallin omalta itseltään lisäten niihin ikää ja Einsteinin rypyt. Einsteinin ryppyjen oli tarkoitus ilmentää hahmon älykkyyttä, kun taas inhimillisyyttä korostettiin ilmeikkäillä kasvoilla. Kasvojen uurteilla ja ilmeikkyydellä oli myös toinen tarkoitus Freebornin mukaan: Yodan tuli toimia lähikuvissa ja kyetä olemaan näyttelijä, jonka yleisö mieltää oikeaksi olennoiksi. Tämä kahden ihmisen kasvojen sulauttaminen loi Yodasta yhden elokuvahistorian tunnetuimmista hahmoista. Imperiumin vastaiskun ohjaaja Irwin Kershnerin mukaan Yodan aitous nukkemuodossaan hämmensi aikanaan työryhmän jäseniä ja katsojia. Yodan työstäminen lavasteissa oli aikaa vievää ja vaikeaa työtä: pääanimaattori Frank Ozin lisäksi Yodaa hallinnoi samanaikaisesti kolme muuta animaattoria. Koko projekti oli täysin uutta ja vaati totuttelua, kertoo Oz. Koko tuotannon yllä oli pelko, että mikäli Yoda muistuttaa Kermitiä, saattaa koko elokuva kaatua siihen. Koska elokuvissa ei ennen oltu nähty vastaavanlaisia olentoja, oli Lucasilta hyvä idea ottaa mukaan Apinoiden planeetan erikoistehostemaskeerauksesta vastannut Freeborn. Kasvojen nyanssit oli saatettu yksityiskohdiltaan tasolle, jolla nukke oli vuonna 1979 helppo hyväksyä aidoksi olennoiksi. Kaikkia ongelmia ei kuitenkaan oltu vielä ratkaistu ja niiden ratkaisu antoi odotuttaa itseään aina vuoteen 2001.







Episodeissa Imperiumin vastaisku ja Jedin paluu ei ollut vielä käytettävissä digitaalisia tehosteita eikä niiden aikana kyetty tuottamaan kuin varsin alkukantaisen näköisiä hahmoja, jotka eivät juurikaan toimineen katsojan kannalta. Lucasin omistama ILM vastasi jo tällöin Yodan toteutuksesta. Vielä Pimeän uhkassa Yodan hahmo toteutettiin enimmäkseen nukkeanimaatiolla ja taidokkailla nukkeanimaationäyttelijöiden suorituksilla, mutta Kloonia hyökkäykseen, jossa Yodalle oli suunniteltu selvästi enemmän draamaa, tarvittiin nuket rajoitteista vapaa Yoda. Coleman kertoo, että ILM oli halunnut toteuttaa tämän jo Pimeän uhkan kohdalla. Digitaalinen Yoda ratkaisi muitakin nukkeanimaation ongelmia. Mikäli tarkastelee alkuperäisten Tähtien sotien Yodaa, voi selvästi nähdä missä kohtaa hahmoa Frank Ozin käsi milloinkin on ja kuinka se Yodan sisällä liikkuu. Uutta Yodaa suunniteltaessa ei kuitenkaan haluttu liian jyrkkää kontrastia nukkeen ja näin ollen

esimerkiksi huulisynkronisointi (huulen liike hahmon puhuessa) jätettiin hiukan epätäydelliseksi. Monet testikatsojat totesivatkin Yodan ensimmäisen digiversion kohdalla, että eivät kyenneet enää uskomaan Yodaan, sillä se oli niin kaukana alkuperäisestä kuminukesta vaikka näyttikin paremmalta ja fotorealistisemmalta Lucasin mukaan. Näin ollen digitaaliseen hahmoon alettiin hakea nukan pieniä virheitä ja efektejä. Isoa osaa hahmon toteutuksessa alkoi näyttellä tasapainoilu digitaalisin keinoin toteutetun aitouden ja alkuperäisen nukan muovaamien käsitysten kanssa, sillä hahmo ei saanut erota nukesta liikaa, mutta ei myöskään muistuttaa nukkea, muistelee Coleman. Tasapainoilu näkyy muun muassa uuden Yodan liikkeissä, joihin haluttiin tuoda Frank Ozin animoinnin jäykkyys korostamaan Yodan ikää. Käden liikkeissä on useimmiten nähtävissä sen rajoittuneisuus, joka tuottaa jännitteisyyttä ja liikkeen sekavuutta yhdistettynä animaattorin näkemykseen hahmosta, kertoo Coleman.

Tähtien sodissa esille nousee käsikirjoittajan pohjatyö hahmon suhteen. Coleman kertoo, että on oleellista tietää, kuka Yoda on sisältä ja mikä on subteksti kohtauksessa. Ilman tätä tietoa ei animaattori kykene tuottamaan haluttua tulosta. Tekniseltä suorituksestaan Yodan täytyi kyetä toimimaan muiden näyttelijöiden rinnalla ja ajoittain Yodan toimimisen taataksaan ILM toisti digitaalisesti myös ihmisnäyttelijöitä kuvassa. Yodan oli myös ensimmäistä kertaa kyettävä toimintaan, jota ei nukeilla olisi voitu tuottaa: Valomiekkataistelu Kreivi Dookua vastaan oli Kloonien hyökkäyksen kulmakiviä, jota odotettiin kaikkialla maailmassa. Suurin virhe olisi ollut tuottaa Yoda hauskan näköiseksi. Oltiin siis jälleen ”Kermitin” pelossa. Hahmon uudelleen suunnittelussa saatettiin käyttää suuriakin aikoja jonkin katsojalle mitättömältä tuntuvan asian miettimisessä. Jotta Yodan iho olisi saatettu toistaa oikein korvia myöten, oli mietittävä minkälaista hahmon veri on, jotta oikeat sävyt nousevat oikeissa kohdissa esille, kertoo ihon toteutuksesta vastannut David Elsey. Tärkeää oli huomioida myös Yodan toiminta suhteessa Tähtien sota -maailman lakeihin: on pidettävä mielessä kausaliteetin eli syy- ja seuraussuhteen loogisuus. Tietyn kokoinen hahmo väsyä juostessaan suhteessa kokoonsa, painoonsa ja maailman luonnonlakeihin (Saario, 2006, 41)

Ei-digitaalisten olentojen kanssa ongelmat ovat aina olleet erilaisia kuin digitaalisten. Siinä missä Peter Mayhewin roolisuoritus Chewbaccana toimii näyttölemisen tasolla, ei se enää uusissa elokuvissa ole kelvollinen suoritus, sillä alkuperäisen hahmon kasvoissa liikkuu vain leuka ja kieli. Alkuperäinen Chewbacca kelpasi katsojalle sellaisenaan, sillä 30 vuotta sitten ei osattu elokuvassa nähtävältä hahmolta vaatia realismia samalla tavoin kuin

nykyisin. Uuteen versioon Chewbaccasta lisättiin piirre, jonka on tarkoitus lisätä hahmon luontevuutta. Huulet liikkuvat, kasvoissa on eleitä ja ilmeitä. Mayhew antaa oman panoksensa mutta animaattori lisää robotiikalla mukaan realistisuuden. Mayhewin muovaama Chewbacca on fyysisesti uniikki eikä kukaan muu voisi ottaa hahmoa omakseen, muistuttaa Lucas. Sithin koston aikana oli paljon keskustelua siitä miltä Chewbaccan pitäisi näyttää. Loppujen lopuksi tämän wookien ulkoasu jätettiin täysin entiselleen, sillä kukaan ei halunnut ilmentää yhtä tärkeimmistä Tähtien sota -hahmoista väärin. Ainoiksi eroiksi jäi kasvojen robotiikka ja karvoituksen luominen: jokainen karva kiinnitettiin asuun koukkuamalla eikä liimalla, jotta ne todella näyttäisivät työntyvän ihosta. Tällä tekniikalla lopputulos on uskottavampi David Elseyn mukaan. Kuvassa Wookieiden karva vaikuttaakin olevan nyt paljon aidompi kuin alunperin. Alunperin Tähtien sota -saagaa ja sen olentoja määritti pitkälle oikea todellisuus. Puvut vaikuttivat hahmon rakenteeseen ja toimivuuteen. Testatessa jotakin näyttelijän päälle, osa suunnitelmista muuttui aina. Nykyinen digitaalitekniologia on siinä suhteessa hyväksyttävyyden kannalta selvästi parempi vaihtoehto: ei tarvitse enää toimia ihmisen ehdoilla sanoo Lucas. C-3PO: on alkuperäisistä ongelmista suurin oli siinä, että sen oli tarkoitus olla droidi ja sen kasvojen näin ollen täysin neutraalit, jotta niiltä kyettäisiin lukemaan kaikki mahdolliset tunteet tilanteen mukaan.

Jokainen uusi hahmo on esiteltävä valintavaiheessa aina oikeana näyttelijänä. Tähtien sotien esiosat sisältävät kaksi keskeistä hahmoa, joiden työstäminen vaati suuren siivun ajasta: Jar Jar Binks ja Kenraali Grievous. Pimeän uhkassa Tähtien sotiin lisättiin kokonaan uusi rotu ja hahmo, jonka oli tarkoitus olla enemmän toiminnassa mukana. Ensimmäistä kertaa kyseessä oli myös täysin digitaalinen hahmo: Jar Jar Binks. Jäniksen ja sammakon risteytystä muistuttava Jar Jar on myös ensimmäinen täysin komediallinen hahmo Tähtien sodissa ja tästä syystä myöhemmin leimattu yhdeksi elokuvahistorian keuhkoimmista hahmoista. Digitaalisuus sinänsä ei ollut hahmon ongelma vaan sen käyttäytyminen ja toimintaan vaikuttaminen elokuvassa: Jar Jar oli siis epäonnistunut jo tekstissä suhteessa Tähtien sotien tyyliin. Se oli viety liian kauas maailman sisäisestä logiikasta.

Hahmoa varten oltiin suunniteltu kokonainen rotu ja kulttuuri, jotka toimivat kontekstina sen käyttäytymisessä kuin myös Pimeän Uhkan tarinan kuljetuksessa (Star wars databank). Itse rodun digitaalisessa toteutuksessa oli itsessään jo runsaasti ongelmia. Vastaavaa tekniikkaa ei juuri oltu vielä elokuvissaa näin täysipainoisesti käytetty eikä vaatteiden

kangasta ja sen käyttäytymistä liikkeeseen ja painoon osattu entuudesta vielä käsitellä. Tämä näkyy selvästi, sillä digitaalisten hahmojen vaatteet ensimmäisessä episodissa ovat äärimmäisen muovisen ja siloitellun näköisiä ja jokin niissä viestii silmälle, että kaikki ei ole oikein. Jar Jarin oli tarkoitus olla avain Saagan digitaaliseen maailmaan ja sellaisena se asiansa kyllä ajoikin, kommentoi Lucas. Kenraali Grievous puolestaan luotiin toimimaan vain yhdessä elokuvassa, mutta senkin hahmoa varten kehitettiin varsin suunnaton tausta, joka käsitteli syyt hahmon kyborgiseen muotoon ja sivusi jopa tämän harrastuksia (Star wars databank). Lähtökohdat Grievousin hahmolle olivat kuitenkin Sithin koston (2003) synkempi sävy suhteessa muihin esielokuviin ja tahto vilauttaa Anakin Skywalkerin tulevaisuutta Darth Vaderina.

## 5 SIELU

Olennon hyväksyttävyyden kolmas taso, sielu, syntyy henkilöstä, joka hahmoa näyttelee. Vaikka käsikirjoittaja ja animaattori kykenevätkin luomaan kauniin ja uskottavan hahmon, viime kädessä näyttelijä on se, joka antaa hahmolle viimeisen puuttuvan palasen. Näyttelijä ottaa hahmon ja omaksuu sen tavat ja puheenparren, opettelee sen elämän ja tuo siihen jotakin omasta, elävästä elämästään. Vaikka elokuvan mahdollisuudet ovat digitaalisen aikakauden aikana kehittyneet suunnattomasti on se yhä kiinni näyttelijätyössä. Yksi huono suoritus tai väärä näyttelijävalinta voi syöstä hahmon tuhoon.

”Näyttelemineen on pohjimmiltaan yksinkertainen yritys elää uskottavasti kuvitelluissa olosuhteissa” - Bryan Singer (Weston, 150, 2008). Hyväksyntä hahmossa syntyy siis näyttelijän kyvystä olla uskottava sen hahmon nahan sisässä, johon hänet on valittu.

### 5.1 Andy Serkis

Aluksi Taruun sormusten herraan etsittiin vain ääninäyttelijää. Pian Serkisin valinnan jälkeen kävi kuitenkin ilmi, ettei ääntä, ilmettä ja eleitä voi erottaa toisistaan. Serkisin toiminnasta tuli referenssimateriaalia koko Weta Digitalin työryhmälle. Pian tajuttiin, että koko hahmo ulkonäöllisesti ja käyttäytymiseltään oli tehtävä uudestaan vain ääninäyttelijän vuoksi. Ensimmäisessä elokuvassahan, jonka valmistumisen aikoihin Serkis ei vielä ollut mukana, nähtiin aivan erinäköinen Klonkku. Uuden Klonkun kasvot hahmoteltiin uudestaan käyttäen pohjana Serkisin kasvoja, ja seurauksena syntyi realistisemman ja



inhimillisemmän näköinen Klonkku. Serkis kertoo, että Klonkusta tuli myös ajoittain ryömivä Serkisin nähtyä John Howen taideteoksen, joka esitti tätä.

Jackson halusi käyttää Serkisiä kuvauksissa referenssikuvuihin muiden näyttelijöiden kanssa. Tästä seurasi hyvinkin pian kokonaan uudenlainen tapa tehdä kohtaukset, joissa Klonkku esiintyy, sillä Jacksonille selvisi hyvinkin pian kuinka tärkeässä roolissa näyttelijän fyysinen läsnäolo on suhteessa toisiin näyttelijöihin. Esimerkiksi kahden vastaanäyttelijän, Elijah Woodin ja Sean Astinin suoritukset olisivat olleet paljon vähäisemmät ilman Serkisin panosta. Aluksi molemmat näyttelivät tyhjän tilan kanssa sen sijaan, että olisivat näyttelleet henkilön kanssa. Suoritukset eivät ole lainkaan samaa tasoa kuin Serkisin kanssa. Hänen vuokseen muiden henkilöiden oli helpompi hyväksyä Klonkku todelliseksi olennoiksi ja se näkyy valkokankaalta selvästi. Andy Serkis meni äärimmäisyyksiin varmistaakseen, että hahmo on sellainen kuin hän haluaa, jopa ajoittain teloi itseään sen vuoksi kameralle, vaikkei se kuvassa näyäkään. Näyttelijä Elijah Woodin mukaan roolisuoritus on kaiken A ja O ja Klonkun koko roolisuoritus perustui Andy Serkisin työhön.

Taru sormusten herrasta olentokaartiin lasketaan luonnollisesti myös inhimilliset epäinhimilliset eli hahmot, jotka muistuttavat ihmistä muutenkin, kuin omistamalla samanlaisen anatomian. Näitä ovat trilogiassa muun muassa haltiat ja kääpiöt. Molempien rotujen hyväksyminen oli trilogian kannalta äärimmäisen tärkeää, mutta katsojalle selvästi helpompaa, sillä näiden kahden ryhmän pääsääntöiset epäinhimilliset piirteet tulivat hahmojen sisältä ja kulttuurista. Haltioiden sisäinen maailma ei elokuvissa varsinaisesti välity, sillä pääpaino on ihmisten nousussa Keski-Maan johtavaksi kansaksi. Kuitenkin inhimillisten epäinhimillisten ja epäinhimillisten olentojen luomisessa ja niiden hyväksymisessä oleellisen tärkeää onkin, että ihminen kykenee uskomaan maailman todelliseksi. Kulttuurien, lajien ja rotujen suunnitteleminen ja olentojen fyysisen olemuksen toteuttaminen oli trilogian tekovaiheessa tärkeää, jotta niiden moninainen kirjo loisi realistisen taustan, jota vasten näyttelijät voisivat näyttellä tarinan, sanoo Taylor. Hahmon hyväksyttävyyden on siis suorassa linjassa sen kanssa voiko vastaanäyttelijä, joka hahmon kanssa näyttelee uskoa siihen. Tätä varten kaiken on oltava tarkasti suunniteltua, jotta ympäröivä maailma olisi todellinen eikä vain todellista lähentelevä. Digitaalisen ja fyysisen olennon kehittäjän on tunnettava hahmo ja sen taustat voidakseen itse näyttellä hahmon läpi niin, että olento kykenee fyysisen hahmon ottamaan. Tätä varten käsikirjoittajan on kehitettävä kokonainen maailma yleisine historioineen ja pikkutarkkoine kulttuureineen. Lisäksi Sormusten herran kohdalla on otettava vielä huomioon, että on käsikirjoittajan työ

luoda sormuksesta henkilöhahmo. Tähän prosessiin pääsevät vaikuttamaan toki myös leikkaaja ja äänisuunnittelija, mutta elottoman olennon ja näyttelijän vuorovaikutuksen luo pohjimmiltaan käsikirjoittaja. Etenkin Sormusten herran kohdalla elottoman olennon kirjoittaminen henkilöhahmoksi oli erityisen tärkeää, sillä sormuksen oli oltava toimija ja tultava lähes yhdeksi päähenkilöistä; sille oli synnyttävä kiinteä ja syvä suhde Frodoon ja jo oltava hyvin läheinen suhde Klonkkuun, huomauttaa Boyens. Näiden kolmen välinen toiminta muistuttaa pohjimmiltaan parisuhdetta, jossa mustasukkainen ex -poikaystävä pyrkii saamaan elämänsä rakkauden takaisin hinnalla millä hyvänsä. Mikäli ”rakkaussuhde” olisi jäänyt vajaaksi ja yksisuuntaiseksi, ei Sormusta olisi voitu hyväksyä hahmoksi.

## 5.2 Animaattorit

Toisin kuin Taru sormusten herrasta kohdalla, ei Yodan tilalla käytetty referenssiä tai näyttelijää itse kuvautilanteessa. Frank Oz, joka on toiminut Yodan äänenä Imperiumin vastaiskusta alkaen, tuotti osan äänistä ”skypettämällä” eli kuvan ja äänen streamyhteydellä Lucasiin. Yodalla ei ollut vain yhtä näyttelijää, vaan Frank Ozin lisäksi jokainen animaattori, joka sen ympärillä työskenteli, tuli osaksi Yodaa. Animaattoreille korostettiin, että heidän pitää animoidessaan muistaa kuka Yoda on, mitä missäkin hetkessä tapahtuu ja mikä on kulloisenkin työstettävän kohtauksen subteksti. Oli oltava niin sanotusti sinut sen kanssa mitä Yoda ajattelee. Osa animaattoreista omaksuikin Ozin työskentelytavan: toimiessaan Yodana Oz koitti pitää mielessänsä sen, että vaikka kyseessä onkin legendaarinen jedimestari, on Yoda nykyisellään vain vanha ja raihnainen. Tästä seuraa se, että hänen jäsenensä ja nivelensä ovat kipeitä, hän ei kykene liikkumaan nopeasti tai tekemään sulavia toimintoja. Iän pitää näkyä kaikessa toiminnassa, sanoo Coleman. Osa taas omaksui piirtäjille hyvin tavanomaisen tavan lähestyä hahmon näyttelijätyötä. He yksinkertaisesti asettivat webkameran päälle ja näyttelivät kohtauksen koneelle itse, jonka jälkeen alkoivat tarkastella minkälaisia vivahteita mikäkin tunne tai hetki tuo heidän kasvoilleen ja siirsivät nämä Yodalle. Isona ongelmana oli hahmon ”ylitoiminnallisuus”. Luonnollisuus syntyy kohotetun ilmaisen poissaolosta ja juuri tästä erottaakin mm. teatterinäyttelemisen elokuvanäyttelemisestä. Digitaalinen näyttelijä tekee liian helposti kaiken yli, joten aina on jotakin mitä hillitä kertoo Lucas. Alkuperäisen Yodan kohdalla oli kyse monenlaisista yksityiskohdista. Useat henkilöt saivat yhteen hiileen puhaltamalla Yodan heräämään henkiin, mutta loppujen lopuksi Mark Hamillin suoritus sai yleisön hyväksymään Yodan kertoo Kershner.

Jopa digitaalisten hahmojen täytyy onnistua näyttelemään eikä digitaalisin keinoin toteutettu hahmo ole tae hyvälle roolisuoritukselle. Tähtiensodissa alkuperäisten olentojen suhteen uskallettiin kajoa digitaalisessa muotoilussa vain Yodaan. Muiden hahmojen näyttelijätyö pohjautuu edelleen oikean näyttelijän läsnäoloon, jopa R2-D2:n kovan kuoren alla sijaitsee näyttelijä nimeltä Kenny Baker. Yksi tekijöiden unelmista Tähtien sodissa oli se, että kyettäisiin tuottamaan myös digitaalisia hahmoja, jotka voisivat toimia saumattomasti yhteen oikeiden näyttelijöiden kanssa. Useimmissa tapauksissa elokuvia kuvattaessa käytettiin ns. referenssiotoksia, joissa ääninäyttelijä on mukana kohtauksessa. Colemanin mukaan Jar Jarin kohdalla tästä vastasi näyttelijä Ahmed Best, jonka suoritus toimi myös mallina itse hahmon käyttäytymiselle. Referenseistä ja näyttelijäsuorituksista huolimatta on suunnattoman vaikeaa luoda digitaalisella hahmolla yhtä seikaperäinen roolisuoritus kuin mihin oikea näyttelijä kykenee. Samaan aikaan hahmon on kyettävä pitämään puolensa eturivin näyttelijöitä vastaan. Kyseessä on siis varsin vaativa prosessi. Hahmoja luotaessa koko työryhmän on ymmärrettävä kaikki tarinankerronnan keinot ja sävyt, muistuttaa tuotantopäällikkö Rick McCallum.

Oikean näyttelijän reaktioilla suhteessa digitaaliseen hahmoon on varsin suuri merkitys hahmon hyväksymisessä. Tähtien sodissa näyttelijöiltä vaadittiin suunnatonta mielikuvitusta, sillä usein piti näyttellä ilma vastanäyttelijänään. Joka kerta, kun näin oli, oli näyttelijän kyettävä tuottamaan oma roolisuorituksensa niin, että hän sai yleisön uskomaan, että se mitä hän sanoo ja miten toimii voisi olla totta. Tämä on näyttelijälle aina haaste, sillä tietyssä mielessä hän työstää jotakin, joka ei voi olla totta mainitsee näyttelijä Christopher Lee. Hyväksyttävyyteen ja oikean näyttelijän reagointiin voi onneksi Tähtien sotien kaltaisissa elokuvissa vaikuttaa jälkikäteen. Animaattorit luovat hahmon reagoinnin oikean näyttelijän reaktioiden pohjalta ja suhteuttavat sen toimimaan näyttelijän kanssa. Näyttelijä Samuel L. Jacksonin mukaan hyvä muistisääntö onkin näyttellä niin kuin kaikki olisi aivan normaalia. Jotkut näyttelijät ovat niin hyvin kosketuksissa omaan mielikuvitukseensa, että kykenevät uskomaan täydellisesti siihen mihin ohjaaja heidän haluaakin uskovan. Mikäli hän ei usko kohtaukseen, joutuu näyttelijä helposti ansaan yrittäessään todistella yleisölle päinvastaista (Weston, 150-151, 2008). Loppujen lopuksi kaikki hyväksyminen pohjautuu sille kuinka hyvin elokuvantekijä ja tarinankertoja osaa tehdä työnsä. Animaattorit ovat näyttelijän ja hahmon osia ja on ohjaajan tehtävä sanoa mikä on hyvää ja mikä ei, toteaa Lucas. Esimerkiksi C-3PO suunniteltiin alunperin

enemmän lipevän myyntimiehen kaltaiseksi, mutta Anthony Danielsin tullessa kuvioihin hahmo sai täysin uudenlaisen luonteen tämän englantilaisen aksentin kautta.

## 6 IOREK BYRNISON JA ELÄINHAHMOT

Kultaisen kompassin (1995) haarniskakarhu Iorek Byrnison edustaa tässä fantasiaelokuvien eläinhahmoja. Philip Pullmanin Universumien tomu -trilogia on maagisen realismin kuningasteoksia siinä missä Taru sormusten Herrasta on korkeafantasian ylivalttias. Pian Tarun sormusten herrasta filmatisointien jälkeen tuotettu Kultainen kompassi (2007) on adaptaatio trilogian ensimmäisestä osasta. Itse elokuva floppasi, pääasiassa huonon käsikirjoituksen vuoksi, mutta yksi sen päähahmoista avasi uusia teitä fantasiaolentojen kehityksessä hyväksyttävämpään suuntaan. Iorek Byrnison ja muut haarniskakarhut ovat jääkarhua muistuttavia olentoja, joilla on peukalon kaltainen sormi tassuissa ja jotka kykenevät puhumaan.

Siinä missä Klonkku avasi portin digitaalisen olennon uskottavaan näyttelemiseen ja tunteiden välittämiseen katsojalle oikean näyttelijän tavoin, Iorek Byrnison toteuttaa vastaavan eläinhahmojen osalta. Hahmon luomiseen sisältyi kaikkea mahdollista, mitä teknisesti vain voi vaatia, kertoo Iorekin luomisesta päävastuussa ollut Morris. Kun lähdetään luomaan jo valmiiksi epäinhimillisestä olevaisesta olennosta (eläimet, hyönteiset etc) valkokankaalle toimivaa hahmoa, joka on vieläpä yhdessä pääosassa, on inhimillistettävä hiukan. Animaatiossa tämä on tavallista, mutta kun käsitellään pitkää elokuvaa, jossa hahmojen on näytettävä luonnollisilta ei voida esimerkiksi tehdä inhimillisiä silmiä. Tunneskaala on erilainen, käyttäytymisen on muistutettava oikeaa olentoa. Ohjaaja Chris Weitzin mukaan elokuvissa ja mainoksissa on kautta aikain nähty erilaisia puhuvia eläimiä, mutta ne näyttävät useimmiten vain kömpelöiltä ja hassuilta. Iorek Byrnisonin suhteen kehittäminen aloitettiin tapaamalla karhuihin erikoistunut tutkija. Tuotantoryhmä tutki ja opetteli jääkarhujen anatomiaa, luurankoja ja piirroksia lihaksistoista. Myös yksi kysymys nousi tärkeäksi: jos karhut osaisivat puhua, olisiko niiden mahdollista tuottaa puhetta pohjautuen omaan fysiologiaansa? Tutkijoiden mukaan tämä olisi täysin mahdollista, kertoo animaattori Fink. Mutta mikä tekee tästä kysymyksestä niin tärkeän? Eläintä eläimen kaltaiseksi animoitaessa täytyy olla tiedossa jopa näennäisesti mitättömältä vaikuttava seikka. Mikäli fysiologia ei anna periksi puheen muodostamiselle,

se vaikuttaa hahmon toimintaan fyysisesti. Uskottavan ja valkokankaalla hyväksyttävän olennon täytyy kyetä imitoimaan elävän olennon toimivuutta mikäli haluamme unohtaa sen olevan digitaalisesti luotu. Nuket sen sijaan on aina kyetty hyväksymään toimijoiksi helpommin: katsoja kuitenkin useimmiten tuntuu muistavan katsovansa nukkea tai nukkeanimaatiota, mutta sivuuttaa sen.

Iorek Byrnisonin ja muiden haarniskakarhujen rakennusprojekti erosi suuresti Klonkun ja Yodan luomisesta. Ensinnäkin kyseessä oli eläinhahmoja, joiden piti toimia kuin oikeatkin eläimet, mutta jotka olivat kehittäneet oman inhimillisen kulttuurinsa. Jo lähtökohtaisesti niiden liike erosi Klonkun, Yodan ja muiden kädellisten olentojen liikkeestä; nämä olennot liikkuvat neljällä jalalla. Tästä syystä ei käytetty Motion capturea tai muita vastaavia tekniikoita. Hahmojen koko liike ja toiminta rakennettiin pohjaamalla kaikki ”luonnolliseen kaavaan”. Eläimille rakennettiin oikeanlainen luuranko, jonka päälle kasattiin lihakset ja nahka. Näin saatiin aikaiseksi toisiinsa luonnollisesti vaikuttavat elementit, jotka tuottivan liikkeeseen rajallisuutta ja karhujen tarvitsemaa dynamiikkaa. Morrisin mukaan tähän liitettiin vielä yksityiskohtainen turkki. Toisin kuin Klonkun ja Yodan kanssa, myös valon käyttäytymistä suhteessa lorekiin ja muihin karhuihin oli tutkittava enemmän. Kultaisen kompassin kuvausryhmä käyttikin pitkälti apunaan vanhaa jääkarhuntaljaa ja luonnollisen kokoisia styroxkarhuja, jotka antoivat tarkkaa osviittaa siitä, kuinka valo käyttäytyisi kuvaustilanteessa karhun vaikutuksen alaisena ja miten jääkarhun turkki käyttäytyy suhteessa vallitsevaan valoon, kertoo Fink. Ihmisen silmä on paljon tarkempi väline kuin äkkiseltään voisi kuvitella. Vääränlainen kimmellys turkissa saattaisi helposti irroittaa katsojan illuusiosta, joka on aikaisemmin vaivalla rakennettu.

Kun karhu itsessään oli kehitetty toimimaan kuin oikea eläin, oli vuorossa animaattoreiden suurin ponnistus: haarniskan ja turkin yhteisvaikutus keskenään ja suhteessa lihaksiin. Tämä tuotti työtä myös lavastukselle, joka hioi ja rakensi aidot haarniskat, jotka oli suunniteltu haarniskakarhujen anatomialle. Koskaan näitä aitoja haarniskoja ei elokuvassa kuitenkaan nähdä, sillä ne tehtiin ainoastaan referenssimateriaaliksi animaattoreille. Tekijöiden mukaan realistiseksi luotu puettu digitaalikarhu Iorek oli ensimmäinen laatuaan. Tämä tuotti oman päänsä, sillä koskaan ennen ei oltu yritetty pohtia, kuinka sovitaa haarniska ja turkki toimimaan lihaksiston kanssa yksin tai kuinka haarniskan paino vaikuttaisi yksittäisten karvojen liikkeisiin, kertoo Morris. Erityisen huomion arvoista on se, että puhutaan *yksittäisten* karvojen liikkeistä, joita katsoja ei välttämättä edes näe. Kun haarniska liikahtaa millin, liikahtaa yksi karva jossakin kohtaa karhun kehoa, kohtaa tuulen

ja liikahtaa vielä kerran. Huomioimmeko todella näin mitättömiä seikkoja? Kyllä. Ihminen ei ehkä tiedostaen näe mitään, mutta nämä tuhannet pienet ja lähes näkymättömät yksityiskohdat muovaavat alitajunnassamme sitä, kuinka me hyväksymme jotakin. Tämä vaikuttaa suoraan siihen, näemmekö hahmon elävänä olentona vai digitaalisena nukkena, jolle joku kuuluisuus on antanut äänensä. Kun digiolennosta aletaan puhua henkilönä, hahmona, sitä voidaan pitää onnistuneena, toteaa Morris.

Kuten Tarussa sormusten herrassa ja Tähtien sodissa, myös Kulmaisessa kompassissa lopullinen naula hahmon uskottavuuteen ja katsojien hyväksymiseen haetaan näyttelijöiltä. Samanlaista panosta haarniskakarhuille ei tietystikään voitu antaa eikä sen kautta vastavuoroisesti samanlaisia muutoksia löytää, kuin Sormusten herrassa Klonkulle, mutta näyttelijöiden työ toimi yhteistyössä animaattoreiden kanssa jälleen kerran. Ian McKellen ja Ian McShane työstivät molemmat hahmoa ilman referenssiä ja sen kanssa. Morrisin mukaan animaattoreilta saadut raakamateriaalit vaikuttivat hahmon äänelliseen toimintaan ja näyttelijöiden äänitoiminta vaikutti vastavuoroisesti hahmojen fyysiseen käyttäytymiseen. Näyttelijöiden työ lisäsi hahmoille syvyyttä, jota animaation keinoin oli vaikea luoda tai keksiä. Tämä näkyy niin toimintana kuin tunteena. Kun näyttelijä ei itse näy, on animaattorin oltava hänen ”ruumiinsa” ja osattava näyttellä sen läpi. Jokainen hahmo hiotaan täydelliseksi ja jokaisen lihaksen liikkeen on oltava fotorealistinen, muistuttaa Weitz. Kulmaisessa kompassissa ei käytetty Andy Serkisin kaltaista tapaa toimia vaan toisenlaista keinoa: vastaanäyttelijää korvasi monesti aidonoloinen nukke tai vihreisiin vaatteisiin ja välineisiin sonnustautunut sirkustaiteilija, joka esitti karhuja Dakota Blue-Richardsin kohtauksissa, jotta tämä tiesi minne katsoa ja kuinka toimia.

Kulmaisen kompassin suhteen voidaan ottaa esille hahmon hyväksyntään vaikuttava tekijä, joka jäi vähemmälle roolille Sormusten herran aidoissa ja lavastetuissa ympäristöissä ja jolla ei ole niin suurta vaikutusta Tähtien sodan metallisessa maailmassa: digitaalisen ympäristön vaikutus digitaaliseen sekä realistiseen hahmoon. Myös ympäristön on oltava fotorealistinen ja karhun askeleen on vaikutettava luontoon, tässä tapauksessa talviseen maisemaan, jossa askeleen on pölläytettävä ilmoille lumihaituvia ja tuulessa lentävän lumen ja veden oltava vuorovaikutuksessa turkin ja haarniskan kanssa, jotka taas niiden vaikutuksen alla vaikuttavat toisiinsa ja mahdollisesti myös ei-digitaaliseen hahmoon kuvassa. Askelista jää aina jälki. Jokaisella teolla on seuraamus ja vaikutus johonkin.

## 7 LOPPU

Mitä olemme siis oppineet? Hyväksyttävyys on usean eri tekijän kokonaisuus, josta on hyvin vaikea lähteä irrottamaan yksittäistä palaa sorruttamatta koko korttitaloa. Katsojalle hyväksyttävyyden lähtökohdat ovat siinä kuinka hahmo toimii, ei sen teknisessä suorituksessa. Vastavuoroisuus on avain, mutta oven johon se käy, muodostavat fotorealistisuus ja näkymätön maailma.

Hahmoa voi pitää onnistuneena, mikäli katsoja lähtee teatterista muistellen hienoa roolityötä ja hahmoa eikä teknisesti taitavaa suoritusta. Mikäli hän ei ole huomannut tekijän työtä, on hahmo tullut lihaksi ja näin hyväksyttäväksi olenoksi. Jos hahmo toimii vieläpä niin suuressa hd -televisiossa kuin vanhassa puolikuntoisessa putkitelevisiossakin, voidaan sitä pitää jo menestyksenä.

Toki tekniikat ja menetelmät kehittyvät päivä päivältä ja se, mitä me pidämme tänään hyväksyttävänä voi kymmenen vuoden kuluttua näyttää liian epäaidolta. Aina välillä löytyy kuitenkin hahmo, joka hyväksytään vielä vuosienkin päästä. Tällainen esimerkki onkin juuri Yoda, jonka ensiesiintyminen tapahtui yli 30 vuotta sitten ja jonka nukkemaisuuden katsoja yhä kykenee unohtamaan.

## 8 LÄHTEET

Armoured bears. 2007. (DVD) New line cinema.

Blomberg, K. Hirsjärvi, I. & Kovala, U. 2004. Fantasian monet maailmat. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelut.

Designing and building Middle-Earth. 2002. (DVD) New line cinema.

Ehrenkrantz, P. Creating a realistic fantasy world. 2001. <http://www.writing-world.com/sf/world.shtml>

Empire of Dreams: the story of the Star wars trilogy. A jedi named Yoda. 7. 2004. (DVD) Lucasfilms ltd.

Featurettes. Visual effects. 1999. (DVD) Lucasfilm ltd.

Fleming, P. Dialogue in speculative fiktion: When space bugz speakie funnie and other problems. 2003. <http://www.writing-world.com/sf/dialogue.shtml>



Fleming, P. We know stuff happens, but how? 2002. <http://www.writing-world.com/sf/history.shtml>

Fleming, P. Aliens: relatives or ours? 2001. <http://www.writing-world.com/sf/aliens.shtml>

From puppets to pixels. 2004. (DVD) Lucasfilms Ltd.

From book to script. 2002. (DVD) New line cinema.

Kirjoita Kosmos. Leinonen, A. (Toim.). 2006. Turku: Suomen tieteiskirjoittajat ry. Ja Turun Yliopiston tieteiskulttuurikabinetti ry.

<http://www.starwars.com/vault/databank/>

The beginnig. Making episode 1. 1999. (DVD) Lucasfilm Ltd.

The Characters of Star Wars. 2004. (DVD) Lucasfilms Ltd.

The Taming of Smeagol. Michael Pellerin. 2002. (DVD) New line cinema.

Vacklin, A. Rosenvall, J. & Nikkinen, A. 2007. Elokuvan runousoppia: Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Helsinki: LIKE

Weston, J. 2008. Näyttelijän ohjaaminen: kuinka luoda vaikuttavia esityksiä televisioon ja elokuvaan. Helsinki: Nemo.

Web documentaries. It's all magic. 2001. (DVD) Lucasfilms Ltd.

Web documentaries. Thousands of things. 1999. (DVD) Lucasfilms Ltd.

Web documentaries. This is a creature film. 1999. (DVD) Lucasfilms Ltd.

Web documentaries. We still do a little bit. 2003. (DVD) Lucasfilms Ltd.

Web documentaries. Creating general Grievous. 2003. (DVD) Lucasfilms Ltd.

Web documentaries. C-3PO: his moment to shine. 2003. (DVD) Lucasfilms Ltd.

Web documentaries. The wookiees are back. 2003. (DVD) Lucasfilms Ltd.

Web documentaries. The creatures of episode 3. 2003. (DVD) Lucasfilm Ltd.



Klonkun ja Smeagolin keskustelu Kuninkaan Paluussa.

***XT. RIVER ANDUIN, GLADDEN FIELDS - DAY***

CLOSE ON: DEAGOL climbs out of the WATER, onto the RIVER  
**BANK.**

CLOSE ON: the RING     revealed in DEAGOL'S PALM . . .

ANGLE ON: SMEAGOL peers over his shoulder . . . the GOLD  
reflects in SMEAGOL'S EYES!

ON SOUNDTRACK: The HUM of the RING growing LOUDER . . .

**SMEAGOL**

Give us that, Deagol, my love!

DEAGOL turns to look at him, a smirk on his face.

**DEAGOL**

Why?

CLOSE ON: SMEAGOL moves towards DEAGOL . . .

**SMEAGOL**

Because its my birthday, and I wants it.

ANGLE ON: SMEAGOL jumps on DEAGOL . . . STRANGLING HIM! SMEAGOL

rips the GLITTERING RING from DEAGOL'S LIMP HAND.

SMEAGOL (cont'd)

My precious!

CLOSE ON: SMEAGOL slips the RING onto his FINGER and DISAPPEARS.

**DISSOLVE TO:**

**INT. MISTY MOUNTAINS CAVES - DAY**

IMAGES: SMEAGOL descending into madness. His body TWISTS and DISTORTS . . . he becomes a CREEPY, SHRIVELLED wretch . . . finally crawling into a DARK CAVE beneath the MISTY MOUNTAINS.

**SMEAGOL V/0**

They cursed us. Murderer. Murderer they  
called us. They cursed us and drove us  
away.

**(M<sup>ORE</sup>)**

**(CONTINUED)**

Final Revision - October, 2003

3.

**CONTINUED:**

SMEAGOL V/0 (cont'd)

And we wept, Precious, we wept to be so  
alone. And we forgot the taste of bread,  
the sound of trees, the softness of the  
wind . . . We even forgot our own name.

(in a choking cough)

Gollum! Gollum!

ANGLE ON: GOLLUM in the CAVE staring at the RING in his hand.

**GOLLUM**

It's mine! My own. It came to me.

**SMEAGOL**

(ecstatic)

My Precious.

Käsikirjoitusote elokuvasta Kuninkaan paluu.

**EXT. MORGUL VALLEY - NIGHT**

ANGLE ON: FRODO and SAM lie asleep amidst scrubby bushes near a stagnant pool. SMEAGOL lies nearby, muttering in his sleep.

**SMEAGOL**

Too risky, too risky. The thieves! They  
stole it from us. Kill them . . . kill them  
... kill them both!

SMEAGOL wakes suddenly, shaking, his face drenched in SWEAT,  
eyes wide in horror.

SME AGO L (c ont' d)

No!

(CON TINUED )

Final Revision - October,

2003 11.

**CONTINUED:**

**GOLLUM**

(hissed whisper)

Shhh! Quiet!

SMEAGOL'S features suddenly transform into the MALEVOLENT  
face of GOLLUM!

GOLLUM (cont'd)

Mustn't wake them, mustn't ruin it now!

SMEAGOL casts a quick glance over his SHOULDER to the  
SLEEPING figures of FRODO and SAM as he clambers off his ROCK  
. . . silently sidling towards the EDGE of a STAGNANT POOL.

**SMEAGOL**

They knows, they knows, they suspects us.

SMEAGOL stares into the MURKY depths of the WATER.

The SURFACE RIPPLES as the face of GOLLUM appears as SMEAGOL'S  
**REFLECTION.**

GOLLUM. , . . , .

What is it saying, .my Precious, my love? Is .

Smeagol losing his nerve??

**SMEAGOL** :

No! Not! Never!! Smeagol hates nasty

Hobbitses! Smeagol wants to see: them -

dead!

**GOLLUM**

And we will . . . , - Smeagol did it once. . .

(sly)

. . . He can do it again.

FLASH INSERT: SMEAGOL choking DEAGOL . . . Fingers locked tight  
around his THROAT.

GOLLUM (cont'd)

It's ours - ours!

**(CONTINUED)**

Final Revision - October, 2003



CONTINUED: (2)

**SMEAGOL**

We must get the Precious. We must get it  
back.

**GOLLUM**

Patience, patience, my love. First we must  
lead them to her.

**SMEAGOL**

We lead them to the windy stairs.

**GOLLUM**

(prompting)

Yes, the stairs ... and then?

**SMEAGOL**

Up, up, up, up the stairs we go . . . until  
we come to . . .

(naughty excitement)

... the Tunnel!

**GOLLUM**

(quiet)

And when they go in, there's no coming out.  
She's always hungry, she always needs to  
feed. She must eat, all She gets is filthy  
Orcses.

**SMEAGOL**

And they doesn't taste very nice, does  
they, Precious? .

**GOLLUM**

(sinister)

No . . . not very nice at all, my love. She  
hungers for sweeter meats . . .

CLOSE ON: SAM . . . his EYES flicker OPEN . . .

GOLLUM (cont'd)

"Hobbit meat." And when She throws away the  
bones and the empty clothes, then we will  
find it . . .

**SMEAGOL**

And take it for Me!

**(CONTINUED)**

**CONTINUED: (3)**

**GOLLUM**

(correcting)

For us . . .

**SMEAGOL**

Yes, we, we meant for us . . .

(choking cough)

Go Hum! Go Hum!

**GOLLUM**

(sly)

The Precious will be ours once the  
Hobbitses are dead!